

Тестовое задание на экзамене содержит 100 вопросов по разделам общей и частной эпидемиологии. Набор баллов идет с 71 % правильных ответов и составляет от 3 до 5 баллов. Оценка теоретической подготовки и практических умений проводятся в форме собеседования по билету, в который включены три теоретических вопроса: по общей, частной и военной эпидемиологии и одна ситуационная задача. Студент, набравший на экзамене менее 20 баллов, сдает его повторно.

Итоговый рейтинг студента определяется в результате суммирования рейтинговых баллов по учебной дисциплине (как среднее значение рейтингов за 6 и 11-й семестры) и баллов, полученных студентом на экзамене. Для перевода итогового рейтинга студента по дисциплине в общепринятую аттестационную оценку вводится следующая шкала: 60–72 балла – «удовлетворительно», 73–86 – «хорошо», 87–100 – «отлично».

Применение БРС на медико-профилактическом факультете в УГМА позволяет развивать у студентов активность и самостоятельность в освоении предмета, создает им условия для прогнозирования и корректирования уровня своих учебных достижений.

**М. А. Федулова,
Е. А. Соловьева**

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК СПЕЦИАЛЬНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ

The author of the article considers using of game technologies during studying of special disciplines by the framework of the competence-based approach.

В соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования основным подходом к подготовке будущего специалиста является компетентностный подход. В рамках этого подхода важной целью в процессе обучения в вузе становится формирование как общекультурных, так и профессиональных компетенций будущего бакалавра профессионального обучения. В связи с этим на первое место выходят исследования, посвященные формированию у будущего бакалавра различных компонентов его профессиональных компетенций с учетом применения современных педагогических технологий организации воспитания и обучения, таких как игровые технологии.

Игровая деятельность является свободной развивающей деятельностью, предпринимаемой по желанию самого человека ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата. Она носит творческий, в значительной мере импровизационный, активный характер, обладает эмоциональной приподнятостью, соперничеством, состязательностью, конкуренцией. Являясь в некоторой степени развлечением, игровая деятельность способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде и воспитании.

Использование игровых технологий при изучении специальных дисциплин позволяет активизировать учебный процесс, привлечь студентов к участию не только в подготовке к игровому мероприятию, но и к углубленному изучению учебной и научной информации по предложенной теме. В рамках изучения дисциплины «Теория сварочных процессов» совместно со студентами был разработан сценарий игры – условное отображение ситуации и объекта. В содержание сценария входили: учебная цель занятия, описание изучаемой проблемы, обоснование поставленной задачи, план деловой игры, общее описание процедуры игры, содержание ситуации и характеристик действующих лиц. По разработанному сценарию была проведена игра по теме «Электрическая дуга и ее свойства». На этапе анализа, обсуждения и оценки результатов игры прошли обмен мнениями, выступления участников. Обращает внимание не только активное участие студентов в ходе игры, но и возможность оценить этот процесс с позиций будущей профессиональной деятельности.

М. В. Фоминых

ОСОБЕННОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ ТЕХНОЛОГИИ ПРОБЛЕМНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ В ПРОФЕССИОНАЛЬНО- ПЕДАГОГИЧЕСКОМ ВУЗЕ

The specific features of usage of the problem modeling technology at vocational-pedagogical university are described in this article.

Проблемное обучение предполагает отличную от традиционной структуру урока, состоящую из трех компонентов (являющихся одновре-